

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan hanya menitikberatkan pada tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi kurang memperhatikan proses pencapaian dari tujuan tersebut. Kalangan pendidik dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan masyarakat yang terkait dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dicapai dengan meningkatkan mutu pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses belajar mengajar, menganalisis hasil belajar siswa serta mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam pendidikan.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari hasil belajar peserta didik yang masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini merupakan cermin kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri. Atau dengan kata lain proses pembelajaran hingga masih didominasi oleh guru dan kurang memberikan akses pada anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berfikirnya. (Triyanto, 2010:8).

Guna mendapatkan hasil belajar yang baik, guru perlu memilih dan menentukan metode mengajar yang lebih inovatif dan variatif, karena pemilihan metode yang tepat akan memberikan motivasi lebih kepada siswa untuk belajar

dan mencapai prestasi yang lebih baik. Di dalam kegiatan belajar mengajar, ada berbagai macam metode *active learning* yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti metode *True Or False*, *Jigsaw Learning*, *Team Quiz*, *Card Sort*, *Role Playing*, *Index Card Match* dan masih banyak lagi yang lainnya. Guru dalam mengajar harusnya bisa memakai metode yang tepat. Selain dari metode tersebut ada beberapa metode pembelajaran aktif yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKn.

Metode pembelajaran aktif sebagaimana disebut di atas terbukti meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian Farida (2011) misalnya strategi *Team Quiz* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada materi Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara di kelas VIII B SMP Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2010/2011, sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *Team Quiz*, siswa yang aktif beranya, mengemukakan pendapat, serta menjawab pertanyaan berjumlah 7 siswa (20%). Setelah diterapkan strategi *Team Quiz*, siswa yang aktif pada siklus pertama meningkat menjadi 15 siswa (42,85%), dan pada siklus ke dua menjadi 22 siswa (62,85%), serta pada siklus ke tiga meningkat menjadi 27 siswa (77,14%).

Penelitian lainnya yang dilakukan Widyawati (2011) bahwa strategi *Card Sort* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn materi sistem hukum dan peradilan nasional di kelas X Perawatan Kesehatan SMK Muhammadiyah Delanggu Klaten tahun pelajaran 2010/2011, sebelum penelitian hanya 5 (14,70%) siswa yang aktif. Setelah dilakukan tindakan pertama

meningkat menjadi 13 (38,23%), dan tindakan ke dua meningkat menjadi 24 (70,59) sedangkan siklus ke tiga meningkat menjadi 28 (82,35%).

Penelitian sejenisnya dilakukan oleh Miatun (2010), juga dengan strategi *Card Sort* bervariasi dengan fokus sedikit berbeda yaitu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn materi budaya politik di Indonesia yang dilakukan di kelas XI TKR 2 SMK Muhammadiyah Delanggu Klaten tahun 2010 menunjukkan sebelum dilaksanakan penelitian hanya 13 (30,95%) siswa yang aktif. Setelah dilakukan tindakan dengan strategi pembelajaran *Card Sort* bervariasi menunjukkan pada siklus pertama siswa aktif menjadi 16 siswa (44,44%), siklus ke dua menjadi 26 (72,22%), dan siklus ke tiga meningkat menjadi 33 (82,54%).

Dilihat dari beberapa penelitian di atas mengenai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan strategi pembelajaran aktif serta menyenangkan mampu membuat siswa lebih aktif. Untuk itu guru harus mengimplementasikan strategi yang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran dan tujuan pembelajaran bisa terwujud yaitu proses pembelajaran di kelas tidak terpusat pada guru, akan tetapi siswa berperan aktif saat pelajaran di kelas.

Pada kenyataannya di lapangan, dalam proses pembelajaran formal di sekolah khususnya mata pelajaran PKn, guru kebanyakan menggunakan metode ceramah, metode yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak berbicara, sedangkan murid hanya mendengarkan saja dan hanya mencatat bagian yang penting penting, itu pun cuma sebagian murid yang merespon penjelasan dari guru, hal ini dapat dilihat dari hasil survey terhadap beberapa SD di Buleleng

(Bali) dan kota Malang menemukan bahwa 80% guru menyatakan paling sering menggunakan metode ceramah untuk pembelajaran Sains. Sedangkan dari pandangan siswa, 90% menyampaikan bahwa gurunya mengajar dengan cara menerangkan, 58,8% berpendapat dengan cara memberikan PR (<http://edukasi.kompisiana.com>). Sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran PKn. Akibatnya situasi proses belajar mengajar di kelas monoton, karena cenderung guru yang aktif dan siswa pendengar atau pasif saja.

Selaras dengan kondisi tersebut, keadaan siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Pancasila 5 Wonogiri, dalam proses pembelajaran PKn siswa kurang aktif, dari 41 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 8 siswa yang aktif. Hal tersebut diperoleh dari wawancara dengan guru PKn kelas XI sekolah tersebut mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan permasalahan yang telah dialami oleh guru dalam mengajar. Masalah tersebut yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Untuk mengatasi permasalahan tersebut ibu Dra. Sudaryanti selaku guru PKn Kelas XI sekolah tersebut telah mencoba berbagai upaya diantaranya adalah pemberian tugas individu, pemberian tugas kelompok, menggunakan strategi *jigsaw* dengan mengelompokkan team pakar, dan *reading guide*.

Penggunaan metode-metode tersebut dirasa masih belum berhasil, dikarenakan pelaksanaan strategi yang diterapkan belum bisa membuat aktif sebagian besar siswa, hal itu dapat dilihat pada proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *jigsaw* dengan mengelompokkan team pakar, siswa hanya tergantung pada teman yang menjadi pakar dari kelompoknya. Dilihat dari

keadaan tersebut maka perlu dilakukan tindakan kelas lain yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Untuk itu peneliti mengajukan strategi pembelajaran *two stay-two stray* bervariasi sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Dengan demikian cara ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang ”penerapan strategi pembelajaran *Two Stay-Two Stray* bervariasi sebagai upaya meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran PKn materi demokrasi di Indonesia pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Pancasila 5 Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diteliti yaitu: ”Apakah penerapan strategi pembelajaran *Two Stay-Two Stray* bervariasi dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Demokrasi di Indonesia pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Pancasila 5 Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dirumuskan tujuan penelitian. Tujuan tersebut dipilah menjadi tujuan umum dan tujuan khusus, masing masing tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- c. Untuk meningkatkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Demokrasi di Indonesia Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* Bervariasi Pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Pancasila 5 Wonogiri tahun pelajaran 2011/2012.

D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian akan bernilai jika dapat memberikan manfaat bagi sebagian pihak. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat atau Kegunaan Teoritis

- a. Merumuskan konsep modifikasi strategi tentang upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn.

b. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat atau Kegunaan Praktis

a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Membangkitkan keberanian siswa mengungkapkan ide atau pendapat.
- 2) Mengembangkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran PKn.
- 3) Siswa lebih bisa mencerna dan mengerti materi yang disampaikan.

b. Manfaat bagi guru:

- 1) Untuk mendorong guru memanfaatkan strategi pembelajaran aktif.
- 2) Untuk mengembangkan keterampilan guru dalam menyiapkan materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 3) Untuk mendorong guru memodifikasi strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sesuai kondisi siswa dan sekolah.

c. Manfaat bagi sekolah:

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme dan kinerja guru.
- 2) Untuk meningkatkan kualitas poses belajar mengajar serta meningkatkan mutu sekolah.
- 3) Penggunaan strategi belajar mengajar yang dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar.